

ASCHE DES PHOENIX

Infos zum Rollenspiel vom VFR e.V.



persönliches Exemplar von: VwL

Hi!

Diese Asche fängt mit einer schlechten Nachricht an: der Vampire-Comic wird nicht fortgesetzt. Warum? Mona fragen.

Außerdem sind zwei geplante Artikel nicht fertig geworden: der dritte Teil der Ars Magica-Settings von Andreas und die Spielothek-Liste von Pan.

★

Es ist vollbracht: Mit Erscheinen dieser Asche hat der VFR endlich eine eigene Homepage im Internet. Zu erreichen ist sie über folgende Adresse:

<http://www.handshake.de/user/willie/vfrhome.html>

Derzeit gespeichert sind dort einige Infos zu VFR und VIS und zum Rollenspiel an sich, sowie (fast) alle Ausgaben der *Asche des Phoenix*. Natürlich gibt's auch Links zu anderen interessanten Seiten im Internet.

★

Nächstes Jahr gibt's wieder einen Live-Con aus dem Umfeld des VFR. Näheres dazu weiter hinten im Heft.

Apropos Live: Das Indoor-Live des Soxcon-Teams auf dem diesjährigen Fron hat prima geklappt und hat den Leuten viel Spaß gemacht.

★

Es geht das Gerücht, daß der VFR neue Mitglieder hat - leider weiß anscheinend keiner was genaues. Wir suchen sie

noch. Wer Namen kennt, möge sie nicht für sich behalten.

★

Und nun zum Inhalt:

- Das Titelbild ist von Klaus, noch aus dem Vorrat der Plakatentwürfe für den Soxcon.

- *Das Wunder der Postmeile* von Uwe, ab Seite 3.

- *Immer feschst Druff!* - ein Beitrag zu Bloodbowl von Richard Rentier, ab Seite 5

- Infos zum neuen Verein VIS gibt's auf Seite 6

- Daniel startet einen neuen Ars Magica-Abenteuerbericht - "Einmal Bagdad und zurück" - ab Seite 7

- *Neues aus Seattle*, ein Lizenzdruck, den cappo und Keks unter Dach und Fach gebracht haben, ab Seite 13

- *Legenden aus dem Lande Nod*, von Keks, ab Seite 16

- auf Seite 21 ein Gedicht von Gabo: *Ohne Worte*

- auf Seite 22 gibt es *Neuigkeiten zu Ars Magica* von Uwe

- auf Seite 23 bringt Uwe einen Auszug aus der Bibliothek von Warwick Castle

- auf dem hinteren Umschlag schließlich befindet sich eine Anmeldung für den Vis-Con.

Uwe

Das Wunder der Postmeile oder: von der Kunst, Geschäfte zu machen

So ein einfacher Auftrag... denken sich vielleicht manch wackre Abenteurer, wenn sie von dem berühmten Mr. X (je nach Spielsystem auch Jones, Schulz oder "das willst Du gar nicht wissen" genannt) gesagt bekommen: "Der Schatz liegt genau 250 Ellen südlich und dann nochmal 12 Ellen westlich von der 4 Klafter hohen Palme in der Oase Kalampka entfernt. Ihr müßt dann 6 Fuß tief graben und schon findet Ihr die große Kiste, die Ihr mir schnellstens hierherbringt."

"Los geht's" - Gesagt, getan, und schon fängt die Buddelei an. Was leider niemand wußte und auch nicht gefragt hatte: wie lang sind eine Elle, ein Klafter und ein Fuß eigentlich (schließlich hat nicht jeder Schuhgröße 36). Abgesehen von ohnehin eher laschen Meßmethoden hatte in alten Zeiten ziemlich jedes kleine Fürstentum eigene Maßeinheiten - einige Beispiele:

Der badischer Fuß mißt genau 30 cm (sehr ordentlich!), ein bayrischer nur 29,2 cm. Die langen Kerls des alten Fritz brauchten 31,4 cm Platz in ihren Stiefeln, während man sich in Sachsen mit 28,3 cm bescheidete.

Schlimmer wird bei den Meilen: 4,8 km ist sie in England lang, sofern Landentfernungen gemessen werden, auf See dagegen 5,5 km (manchmal auch nur ein Drittel davon, je nach Übersetzung

(league oder mile)). Frankreich rechnete gar mit 4 verschiedenen Meilen, zwischen 3,9 und 5,6 km Länge. Die Post hatte dabei die kürzeste - wahrscheinlich rechnete sie mit ihren Kunden nach Anzahl der Meilen das Porto ab. Die Deutschen hatten damals wohl schon größeres im Sinn, ihre Meile maß (je nach Landstrich) zwischen 7,4 und 8,9 km. Auch hier hatte die Post wieder die kürzeste. Warum nur?

Die Beispiele lassen sich beliebig ausführen, ganz wild geht's beim Gewicht zu: Da gab (und gibt es) Unzen (23-31 g), Pfund (275-560 g), Zentner (jeweils 100 Pfund - wieviel das auch jeweils war - und in Preußen sogar 110 Pfund, um es nicht allzu einfach zu machen) und Tonnen (907-1016 kg). Außerdem noch: Gran, Skrupel, Lot, Karat (0,5 g), Drachmen, Steine, Asse, Kommerzlasten, Quentchen usw. Apotheker haben übrigens meist bei gleichen Namen mit anderen Größen gerechnet als Händler - interessant beim Nachkochen alchimistischer Rezepte.

Hier ein paar Einheiten, die für eine Ars Magica-Kampagne verwendbar sind:

Längenmaße

1 inch (Zoll, ") $\approx$ 2,5 cm
 1 nail (Nagel) $= 9/4" \approx$ 5,7 cm
 1 Span (Spanne) $= 9" \approx$ 23 cm
 1 cubit (Ellenbogen) $= 18" \approx$ 45,7 cm

1 pace (Schritt) = 30" $\approx$ 76,2 cm

1 ell (Elle) = 45" $\approx$ 1,14 m

Flächenmaße:

1 square = 100 Quadratfuß $\approx$ 9,3 m²

1 acre (Morgen) $\approx$ 4048 m²

1 farthingdeal (Feldmaß) = 1 rood = 1/4 acre $\approx$ 1012 m²

1 Yard of land = 30 acre $\approx$ 121.440 m²

1 hide (Hufe) = 100 acre $\approx$ 404.800 m²

1 mile of land = 640 acre $\approx$ 2,6 km²

Flüssigkeiten:

1 pint = 1/8 gallon $\approx$ 0,57 l

1 quart (Viertel) = 1/4 gallon $\approx$ 1,14 l

1 pottle (Kännchen) = 1/2 gallon $\approx$ 2,3 l

1 gallon (Gallone) $\approx$ 4,55 l

1 dish (Schüssel) $\approx$ 17,6 l

1 bushel (Scheffel) = 8 gallons $\approx$ 36,4 l

1 roundlet = 18 gallons $\approx$ 81,8 l

1 comb (Kamm) = 32 gallons $\approx$ 145 l

1 boll = 48 gallons $\approx$ 218 l

1 wey = 320 gallons $\approx$ 1,5 m³

Gewichte:

1 pound (Pfund, pd.) $\approx$ 454 g

1 clove (Kloben) $\approx$ 3,5 kg

1 quarter (Viertel) = 1 tod = 28 pd $\approx$ 12,7 kg

1 cental (Zentner) = 100 pd $\approx$ 45,4 kg

1 boll (Bolle) = 140 pd. $\approx$ 64 kg

1 wey = 182 pd. $\approx$ 82,6 kg

1 pack (Bündel) = 240 pd $\approx$ 108,9 kg

Und neben dem Dutzend gab's zum Zählen auch noch das Gros (12 Dutzend) und das Score (20 Stück).



Amerika - hast Du es besser?

Natürlich ist es in unserer modernen Zeit sehr viel einfacher, sich in fremden Maßeinheiten zurechtzufinden, wo es doch zum einen gar nicht mehr so viele gibt, zum anderen, wo man zumindest nachschlagen kann, was denn mit einer Angabe eigentlich gemeint ist.

Sollte man denken - aber es ist noch nicht allzu lange her, als man in USA mal wieder versucht hat, das metrische System einzuführen. Keiner wußte so recht, warum der Versuch gescheitert ist, schließlich waren alle Schilder doppelt beschriftet:

RENO 3 miles (5,556 km)

Wem dies zur Verwirrung nicht reicht, kann den Charakteren natürlich auch ein altertümliches Pergament in die Hände spielen, in dem die oben angeführten Einheiten verwendet werden, vielleicht noch ein paar ganz exotische - bei Cthulhu-Kultisten kann man letztlich überhaupt nicht wissen, welche wirren Gänge ihre Gedanken gehen. Fast genauso wirr denken aber wohl auch Fachleute alter Handwerke: Juweliere rechnen in Karat, Papierwerker in Ries, Schriftsetzer in Cicero etc. etc. etc. Wer irgendein Maß braucht, melde sich bei mir.

Uwe Willié

Immer fescht Druff!

(Anmerkungen der Redaktion:

1. Endlich haben wir in der Asche auch eine Sportseite. Jetzt gibt's wirklich keinen Grund mehr, ein anderes Blatt zu lesen.
2. Eine Zensur findet in der Asche natürlich nicht statt! Die hat der Autor schon selbst vorgenommen.)

Endlich. Es ist soweit. Ein Raunen geht durch die Zuschauerränge, die Teams laufen ein. Da sind sie. In ihren bunten Trikots stehen sie auf dem Rasen und die Menge beginnt zu toben. Fans werfen Steine auf die gegnerische Mannschaft, Trunkenbolde werfen Flaschen auf die Steinewerfer, junge Orknädchen werfen benutzte Unterwäsche auf ihre Lieblinge und Magier werfen Feuerb... ach nein, die haben ja seit dieser Saison Hausverbot in allen Stadien der S.A.B.B.E.L. (Saarbrücker Allgemeine Blood Bowl Erfolgs Liga).

Ja, meine Damen und Herren, Sie haben richtig gelesen, die Saison ist eröffnet, die ersten Spiele sind schon gelaufen, jedoch befinden sich noch zu viele Teams in den Trainingslagern, als daß jetzt schon verbindliche Prognosen über den Ausgang der Saison gemacht werden könnten. Der Vorsitzende der S.A.B.B.E.L.-Direktion meinte zu unserem Reporter lediglich: "...argh, bleib mir weg mit den (zensiert) Blood Bowl-Spielern, ich will von dem ganzen (zensiert) nix mehr hören...". Der Trainer der "Evil Sunz", einem jungen Orkteam, ist dagegen recht zuversichtlich. "Do kunn kumme wör wüll! Moine

Jungenzes mochen die oll plott!" sagte er auf unsere Frage nach dem ersten Gegner seiner recht unerfahrenen Mannschaft.

Trainer der "Rippengrat Ripperz": "De Leit uff die Fress haue kenne mai Jungz schunn, nua was mitm Balle mache?"

Brak Bulldoza, Teamkapitän der "Rippengrat Ripperz": "Kenn Angschd, mia beisse nit, mia kille nua!"

- 5 Niederlagen, 1 Sieg -

Auch neu auf dem Feld, und trotz der Niederlage im ersten Spiel kein bißchen entmutigt sind die Halblinge aus Cap Poneverall. Sie nennen sich selbst "Balrog Fodder", ein Name, der umso ironischer klingt, wenn man weiß, daß zum einen in der S.A.B.B.E.L. keine Balrogs zugelassen sind, und zum anderen der Trainer dieses Teams aus, für uns vollkommen unverständlichen Gründen, seit vielen Jahren den Spitznamen "Balrog" trägt. Auch ihn konnten wir für ein kurzes Interview erreichen, seine Antwort auf die Frage, wie hoch er die Chancen seines Teams sieht, unter die ersten fünf Plätze zu gelangen, war deutlich: "Hören Sie, meine Juns sind blutjung, aber motiviert. Wer nicht antritt, kriegts mit mir zu tun, und das nächste mal kein Futter. Den Bloodbears haben wir gezeigt, was eine Harke ist, die

Blackwood Elks konnten nach dem letzten Trainingsspiel gegen uns ihre halbe Mannschaft ins Hospital bringen. Wir sind entschlossen eine blutige Spur hinter uns zu lassen, also kommt uns nicht in die Quere!" Na, das

sagt doch alles. Als nächstes soll es im übrigen gegen das Hochelfenteam "Golden Lions" gehen, - na, wir sind gespannt, - bleiben Sie drann.

Richard Rentier

Aus dem Saarbrücker Vereinsleben

VIS lebt!

Neben der Bloodbowl-Liga wurde noch ein Verein rund ums Rollenspiel gegründet, nämlich der VIS.

VIS steht für *Verein zur Förderung des interaktiven Stegreiftheaters*.

Mit Stegreiftheater ist hier das Live-Rollenspiel gemeint. Ziel des Vereins ist nämlich genau dessen Förderung, die Information darüber und die Ausrichtung von LARPs.

Es wurde zwar schon geargwöhnt, daß der VIS eine Gegeninitiative zum VFR e.V. sein soll, das ist aber Unsinn. Im Gegenteil dazu soll er vielmehr eine Ergänzung zum VFR darstellen und solche Leute ansprechen, an die sich der VFR bisher nicht gewandt hat, nämlich ausschließliche Live-Rollen-spielerInnen.

Die Mitgliedschaft im VIS ist selbstverständlich auch für VFR-Mitglieder möglich und kostet 2 Mark pro Monat. Nähere Infos dazu - und auch zum Verein - gibt's bei cappo.

Folgende Aktivitäten hat sich der Verein unter anderem vorgenommen:

- Herausgabe eines regelmäßigen Conkalenders.
- Information der Mitglieder über das neueste aus der LARP-Szene.
- Veranstaltung von Cons

Und da wäre er auch schon, der

VIS-Con

vom 29. Juli bis 3. August '97 auf Burg Lichtenberg in Thal-Lichtenberg.

die Kosten variieren je nach Anmeldung:

- bis 13. Februar '97: DM 250,-
- bis 9. April '97: DM 260,-
- bis 11. Juni '97: DM 270,-
- bis 9. Juli '97: DM 290,-

Die Burg Lichtenberg ist mit 450 m Länge die größte Burgruine Deutschlands und enthält eine Jugendherberge. Im Preis ist Vollpension enthalten

Auf der Rückseite der Asche findet Ihr ein Anmeldeformular.

Uwe

Einmal Bagdad und zurück

Erster Teil, in dem Shireka einen Auftrag von Esk erhält und ihre Begleiter zusammensucht. Sie begibt ihren ersten großen Fehler und die Gruppe bricht auf, um sich einzuschiffen.

Dramatis Personae

Shireka e Shania tar Miriel: Maga aus dem Haus Mannheim

Dixio: Magus aus dem Haus Ex Miscellanea

Rannbarak Feuerfresser: Magus aus dem Haus Tremere

Master Bram: Gelehrter

Angus McScoury: schottischer Krieger

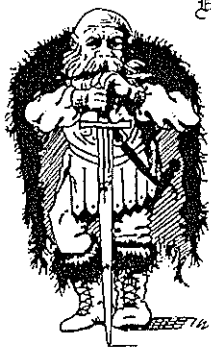
Azrael Blackmane: ehemaliger Wendt

Oren Blackstone: Wissenschaftler

Hugh: Grog

Ortieto: Grog

Sann: Grog



Die Tortowache war gelangweilt wie immer. Die warme Frühjahrs-sonne des Jahres 1202 schien auf Warwick Castle herab und die Groggs Malcolm und Sann hatten gerade einen

A n s c h i ß
b a n

Cyanella hinter sich, weil Sann zu sehr Cyanelas Erzählungen von einem Erlebnis in Coventry gelyncht hatte, anstatt seine Aufmerksamkeit auf das

Geschehen außerhalb des Tores zu konzentrieren.

Um so aufmerksamer beobachteten sie nun den Weg, der zum Tor führte und den Waldestrand, und tatsächlich, im Unterholz beobachtete sich etwas. Der Punkt wurde größer und stellte sich schnell als ein kleiner Wagen heraus, auf dem ein Mann saß. Ein hagerer Mann mit einer roten, auffälligen Mütze, wie Sann, der jünger war und deshalb die schärferen Augen besaß, schnell erkannte. "Das ist eine Rotkuppe", erklärte ihm Malcolm, der wiederum der erfahrenere von ihnen war. "Sie dienen den Magiern als Boten. Vermutlich hat er einen ganzen Sack Bepreschen für die Damen und Herren im Turm dabei."

Harvey Argenti, die Rotkuppe, war kaum zwei Stunden im Bund, da kam noch mehr Bewegung in den auch sonst schon von hektischem Treiben, ständigem Hin- und Hergerenne und gelegentlichen kleinen Detonationen erfüllten Haupt- und Magierturm von Warwick Castle. Ein junger Diener, glücklich darüber, daß er Bruder Salomon entronnen war, der gerade den Erzmagier Tiberius Artifex intensiv und in aller Ausführlichkeit über die Bedeutung seines eben erhaltenen Briefes aus Burenmar aufklärte, näherte sich der Tür von Shireka e Shania tar Miriel aus dem Haus Mannheim. Auf sein Klopfen wurde ihm mit einem barschen "Herein!" geantwortet. Er betrat eine

kleine, unaufgeräumte Kammer, in der es intensiv nach frisch verbranntem feuchtem Holz stank. Der Qualm, der aus einer Tür in der hinteren Wand kam, biß ihm in die Augen und er mußte die Botschaft, die er extra genau auswendig gelernt hatte, in einem Hustenanfall abbrechen. "Sprich schon, Mursche! Ich habe wenig Zeit und bin auch nicht gut gekannt! Shireka, eine eher häßliche Frau in einer roten Robe mit dem allgegenwärtigen Stundenglas darauf, schien wirklich nicht in guter Stimmung zu sein. Anscheinend war die letzte Detonation in ihrem Laboratorium nicht ganz so kontrolliert verlaufen, wie sie das gerne gehabt hätte. "Ah ja, Herrin..." Ein erneuter Hustenanfall schüttelte den Diener. Vielleicht wäre es doch geschickter gewesen, Bruder Salomon zu fragen, ob er irgendetwas wünschte... Nein, das hier mußte durchgestanden werden, das sagte Onkel Jean-Fuc auch immer. "Also", begann er noch einmal, fest entschlossen, sich diesmal nicht wieder unterbrechen zu lassen, wieder von seinem Husten, noch von dem unglaublich stechenden Blick der Magierin, die ihn mit ihren beiden dunklen Augen fast zu durchbohren schien. "Meister Osk wünscht Euch unverzüglich zu sehen und er läßt Euch gleich mitteilen, daß er einen Auftrag für Euch hat und daß Ihr deshalb gar nicht groß mit irgendwelchen Forschungen anfangen solltet." "Gut, ich komme sofort. Du kannst gehen, war die Antwort, die der Diener dann auch erleichtert gleich befolgte.

Freudig erregt stapfte Shireka Treppe um Treppe herauf. Ein Auftrag von Osk!

Genaueres hatte dieser junge Versager, der wohl nur zum Diener etwas gelangt hatte, nicht gesagt, aber sie würde ja gleich näheres erfahren. In Gedanken ging sie schon einmal mögliche Reisebegleiter durch und erinnerte sich da so an den ein oder anderen Gefährten vergangener Jahre, die sich wohl ebenfalls freuen würden, der Langeweile des Bundes wieder einmal entfliehen zu können.

Als Shireka Bruder Osk's Zimmer betrat, saß der über achtzigjährige Mambren-Magier auf einem lederbezogenen Stuhl, hatte gemütlich die Beine übereinandergeschlagen und schien bis zu ihrem Anklopfen in eine Schriftrolle vertieft gewesen zu sein. "Ihr kommt schnell, das ist gut, denn schnell fordert Ihr auch die nächsten Monate sein müssen, um Erfolg zu haben. Ich habe gerade erfahren, daß ein magischer Gegenstand, den ich in meiner Jugend einmal besessen und dann leider verloren habe, wieder aufgetaucht ist."

"Ihr verliert magische Gegenstände, Bruder? Wie erstaunlich!" Shireka konnte sich eine vorlaute Bemerkung nicht verkneifen.

"Grr, Maul halten, Puppe, sonst verlierst Du auch was! Wie mir dieser Gegenstand abhanden gekommen ist, geht Euch gar nichts an. Ist das klar?! Tatsache ist, ich weiß jetzt, wo er ist, und ich will ihn haben. Also fordert Ihr ihn mir wiederbeschaffen. Ich habe vom Princeps die persönliche Erlaubnis, so viele Magier, wie ich will, mit der Suche nach dem Kristall zu beauftragen, und Ihr seid die erste."

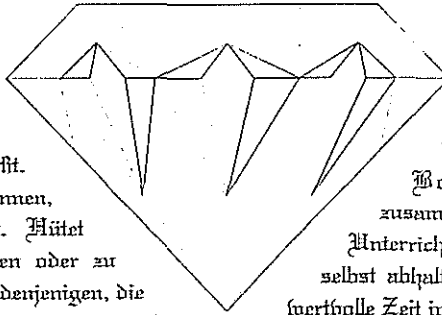
"Jafwahl, Bruder", heulte sich Shireku zu antworten, denn Osk schien ihr ungewöhnlich erregt. "Ihr spracht von einem Kristall?"

"Jafwahl, ein Kristall. Faustgroß und blau leuchtend. Das ist alles, was Ihr darüber wissen müßt. Ihr werdet ihn erkennen, wenn Ihr ihn seht. Hütet Euch, ihn zu benutzen oder zu irgendeinem andern außer denjenigen, die Ihr auf diese Reise mitnehmen wollt, davon zu sprechen. Das gilt auch für Mitglieder unseres Bundes. Klar?"

"Ja, Bruder, Ihr habt mir noch nicht erwähnt, wo sich dieser Kristall befindet."

"Er liegt in der Schatzkammer des Kalifen von Bagdad. Also, raus jetzt, und macht Euch an die Reisevorbereitungen, wenn's Fragen gibt, dann kommt Ihr ja später noch einmal wiederkommen. Aber spätestens morgen früh ist Aufbruch, ist das klar!?"

"Ein Kristall, sagt Ihr, faustgroß und blau?" Wigo aus dem Haus Ex Miscellanea und im Herzen wie auch seiner Spruchauswahl dem Haus Flambeau mehr als zugetan, war ein solcher Gegenstand auch noch nie untergekommen. Allerdings mußte er auch zumindest vor sich selbst, wenn auch nicht gegenüber einer anderen Magierin, zugeben, daß die hermetische Theorie oder die Geschichte berühmter Persönlichkeiten



oder Artefakte des Ordens nicht gerade seine Stärke war. In seinem Heimatland Litauen waren Bücher über solche Themen Mangelware.

Man war froh, wenn man die Standardwerke über die magischen Theorien des Monisagus so weit zusammen hatte, das man den Unterricht für die Lehrlinge nicht selbst abhalten mußte und dadurch wertvolle Zeit im Labor gewann.

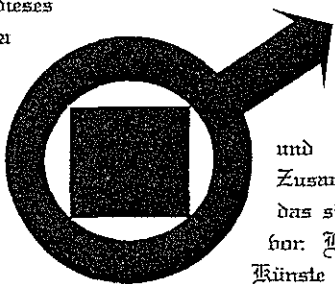
Was tut ein Magier, wenn er nicht mehr weiter weiß und nicht durch Fragen auffallen will? Er geht in die Bibliothek. Und wenn zwei Magier oder in diesem Fall ein Magier und eine Magierin nicht mehr weiter wissen, dann gehen sie eben gemeinsam in die Bibliothek.

Master Bram, ein Gelehrter und Schöngeist, der in der Bibliothek von Warwick Castle Wertvollerdienste versah, empfing seine alte Gefährtin Shireku mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Einerseits erinnerte er sich eigentlich ganz gerne an die spannenden Zeiten, als sie gemeinsam auf Dämonenjagd waren. Andererseits packte ihn immer, wenn so ein sanduhrbetörter Feuerteufel seine Bibliothek betrat, eine Art heilige Furcht. Bislang war noch nie etwas passiert. Aber es gibt für alles ein erstes Mal und wenn dies eintritt, wollte er weit, weit weg sein. "Wir brauchen ein Buch über magische Artefakte, vor allem solche, die für mein

Haus interessant sind." Mit dieser Äußerung ließ Shireka ihren Auftraggeber erst einmal ganz aus dem Spiel, was diesem sicherlich recht sein würde. "Humm, das ist schwierig. So viele Bücher haben wir nicht über dieses Thema und das heste hat gerade Meister Rumburak." "Rumburak, wer ist das denn?" Shireka hatte die letzten Tage im Labor verbracht und daher nicht mitbekommen, daß gerade wieder einige neue Mitglieder in den Bund aufgenommen worden waren. Wigo konnte ihr auch nicht mehr sagen, als daß dieser Bruder wohl vom Kontinent, genauer gesagt dem Rheintribunal, also aus Deutschland kam. Sie sahen ihn, einen kräftigen, ganz in Schwarz gekleideten Mann hinter einem Lesepult stehen und sich eifrig Notizen machen. Auf seiner Robe prangte, zwar durch ein paar Falten nicht ganz vollständig sichtbar, aber doch deutlich genug, um erkennbar zu sein, ein Quadrat mit einem Kreis darum, von dem ein Pfeil nach rechts oben abging. Mit dem Haus Tremere, für das dieses Zeichen stand, hatte Shireka zwar persönlich kaum Erfahrungen gemacht, aber die Geschichten, die sie während ihrer Freizeit gehört hatten, waren voll von Beispielen guter Zusammenarbeit zwischen gerade diesen beiden Häusern. Ihr Entschluß, diesen Bruder auf diese lange Reise mitzunehmen, war schnell gefaßt. Aber die Beteiligung eines Mitgliedes des eher als

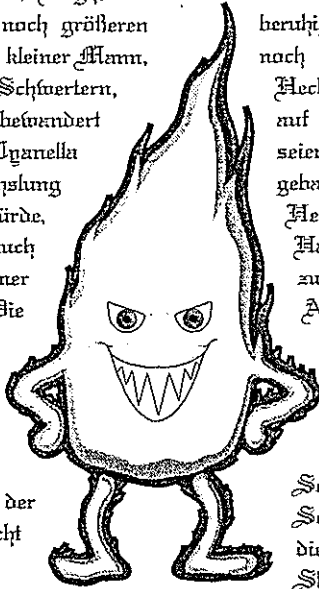
Pariah geltenden Hauses Fix Miscellanea würde dieser Rumburak schon hinwegssehen müssen. Und wenn nicht, so ganz Unrecht hatte das Haus Tytalus nicht, ein bißchen Krach zwischen den beiden konnte bestimmt ganz unterhaltsam sein. Ein paar Minuten war mit Rumburak Feuerfresser aus dem Haus Tremere der dritte magische Teilnehmer an der Weltreise in Sachen Kristallhergung eingeweiht. Da Master Bram den größten Teil der Erklärungen mitgehört hatte, war die Reisegruppe schon auf vier Personen angewachsen.

Nun ging es darum, sich langsam an die konkreten Reisevorbereitungen zu machen. Der Weg nach Bagdad war weit, und wer konnte sich dort aus? Sollten sie zu Schiff oder auf dem Landweg reisen? Bei der Beantwortung der meisten Fragen erwies sich ein kleingewachsener Wissenschaftler namens Oren Bloefodofo als recht nützlich und wurde daher ebenfalls in die Reisegruppe aufgenommen. Shireka war zwar etwas skeptisch, da dieser Mann wohl noch nicht ganz an der Wirkung von Magie glaubte und gelegentlich in diesem Zusammenhang ein Wort äußerte, das sie sonst nur aus dem Mund von Bruder Osk über magische Künste wie Aquam oder Herbam hörte. Aber sie würde ihn schon zeigen, daß Magie kein Hirlefunz ist. Diese Reise würde ihr sicherlich viele Gelegenheiten dazu geben.



Drei Groggs wurden von Cynella, der Grog-Sergematin, dazu bestimmt, die lange Reise mit anzutreten, Hugh, ein großer Mann mit einem noch größeren Schwert, Ortrieto, ein eher kleiner Mann, der mit noch kleineren Schwertern, spricht Dolchen, recht gut bewandert war und Sam, dem laut Cynella ein bißchen Abwechslung sicherlich recht gut tun würde, damit er in Zukunft auch wieder etwas aufmerksamer Wache machen würde. Die Groggs standen unter dem Befehl des schottischen Kriegers Angus McScannay sowie eines ehemaligen Wandlens namens Azael Blackmane, der in Warwick Castle Zuflucht gesucht hatte.

Nachdem sie die Gruppe zusammen hatten, begaben sich die Magi noch einmal ins Turinzimmer von Bruder Osk, der sich sichtlich erfreut war, daß der Aufbruch am morgigen Tage schon erfolgen könnte. "Bruder Osk", fragte Shireku, die inzwischen selbst Feuer für den Auftrag gefangen hatte, "wart Ihr eigentlich selbst einmal in Bagdad? Könt Ihr uns vielleicht etwas darüber erzählen, was wir wissen sollten? Wie steht's denn dort mit Magie und unterscheiden sich die Leute irgendwie von den hiesigen?" "Ob sich die Leute dort von den Leuten hier unterscheiden? Ne, ich habe keinen Unterschied gemerkt, die dortigen brennen genauso gut wie die hiesigen!", antwortete



Osk, um gleich darauf in grölhendes Gelächter über seinen guten Witz auszubrechen. Als er sich wieder beruhigt hatte, warnte er die drei Magi noch vor den maurischen Heckenmagiern, die besonders gut auf dem Gebiet der Beschwörung seien, aber schließlich der gehaltenen Macht des Ordens des Herumes und besonders der des Herumes Flambeau nichts entgegen zu setzen hätten. Auf seine übliche Abschiedsbemerkung "Warum seid Ihr eigentlich noch nicht weg?" verließ die Gruppe dann den Raum.

Ausgestattet mit einem Schreiben von Osk an den Schatzmeister Scrooge, in dem dieser angefoiesen wurde, an Shireku so viel Geld auszuzahlen, wie sie herlangte, begab sie sich dann nach unten in die Kellergefölbe zur Schatzkammer und kam nach harten Verhandlungen mit der stolzen Summe von fünfshundert Sillverstücken sowie den Aufweisungen, sparsam zu sein, über jede Ausgabe Buch zu führen und ja den Rest wieder mitzubringen wieder in den Hof.

Am nächsten Morgen kam es ob einer "freundlichen" Wiederholung von Osk's üblicher Abschiedsformel zu einem Streit zwischen ihm und Master Bram, dem die Bemerkung, wenn es ihm nicht schnell genug ginge, dann solle er sich den Stein doch selber holen, entschlüpfte. Auch wenn die Feuerstrahlen Master Bram nur leicht

hervorgingen, entschied sich dieser daraufhin, seine Teilnahme an dieser Expedition in diesem Moment zu beenden. Und so verließ die Gruppe Warwick Castle dann ohne ihn an einem angenehmen Frühlingstag in Richtung Gloucester, um sich einzuschiffen.

In der nächsten Folge wird berichtet werden, wie die Gruppe in Gloucester eine unerhoffte Verstärkung erfährt und in See sticht. Shireka erkennt ihren ersten großen Helfer und findet eine Lösung. Für Grog zeigt unerwartete Eigenschaften.

Baniel

Der 252 e.V. trifft sich

Nämlich jeden Donnerstag, um 18³⁰ Uhr in der Saarbrücker Stadtschenke (Nauwieserstraße 38 b).
Gespielt wird alles, was sich nicht wehrt.

Infos gibt's bei (Volker) Ralf Hagen per Telefon unter (06 81) 89 27 90, oder eMail rhagen@dingo.saar.de.

Was noch zu sagen wäre

Es gibt Illusionsspezialisten, die sich als Stehlampe tarnen könnten! (Keridis)
Ja, solche Armleuchter gibt es wirklich.
(Homo Faber)

Man erreicht mit einem freundlichen Wort und etwas Gewalt viel mehr als mit einem freundlichen Wort alleine
(Marcus Cole in Babylon 5)

Der Vorteil der Klugheit besteht darin, dass man sich dumm stellen kann. Umgekehrt ist es schon schwieriger.
(Kurt Tucholsky)

Das Universum und die Dummheit der Menschen sind grenzenlos, sagt man. - Beim Universum bin ich mir nicht so sicher! (Albert Einstein)

Ich möchte in Ruhe und Frieden sterben, wie mein Großvater; nicht schreiend und in Panik, wie seine Passagiere. (???)

Was mich tötet, ist das Wissen. (Gabo)

Solange die Löwen noch keine Geschichten schreiben, sind Jagdgeschichten schön zu lesen.

Es ist uns gelungen, eine Vereinbarung mit der größten Tageszeitung aus Seattle zu schließen, die es uns erlaubt, die wichtigsten News aus dieser bewegten Stadt in der Asche zu veröffentlichen.



THE FORVM

Your News Network of Seattle - Information is Us!

Hatte Seattle Besuch von einem Gott?

YPA: In Insiderkreisen munkelt man schon geraume Zeit über eventuelle mystische Hintergründe der Meteoritenkatastrophe, die Seattle vor knapp einem dreiviertel Jahr heimsuchte.

Wie Sie sich sicher noch erinnern, erschütterte am Samstag, dem 14. November letzten Jahres der Einschlag des Meteors Jonas IV Seattle (wir berichteten). Damals waren Wissenschaftler aus aller Welt der Überzeugung, es handele sich um ein vollkommen normales, wenn auch äußerst seltenes Naturphänomen. Alle ausreichend günstig gelegenen Teleskope

waren auf das Ereignis gerichtet, die NASA, Aztech, Renraku, sowie die militärischen Kräfte von Seattle waren direkt vor Ort, um umgehend Sicherheitsmaßnahmen und genauere Untersuchungen anstellen zu können.

Da der Meteor kurz nach dem Einschlag in ein Wohngebäude, das dabei wider Erwarten kaum beschädigt worden war, von selbst explodierte, blieben den Wissenschaftlern nur die Bilder, die vor der Detonation gemacht worden waren. Die offiziellen Meldungen, die damals an die Presse gingen, besagten, daß der Meteor

eine Reihe Chemikalien mit sich trug, die mit dem Sauerstoff in der Erdatmosphäre reagierten und zu eben jener Explosion führten.

Jedoch erfuhren wir jetzt von einem Insider, der Sprengstoffexperte der NASA habe vor Ort die Bemerkung fallen lassen, laut seinen Messungen hätte der Meteor mindestens 800g C4 in der Tasche gehabt haben müssen, wenn er diese Explosion ausgelöst haben soll. Wir hakten nach, und erfuhren, daß am Sonntag (15. Nov.) eine ganze Reihe wichtiger Bilder aus den Datenbanken verschiedener Observatorien weltweit,

unbemerkt verschwunden war, und nie wieder auftauchte. Von offizieller Seite her dementiert man natürlich die Existenz dieser Bilder, jedoch munkelt man in gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen hinter vorgehaltener Hand, in den Chefetagen von Aztech und Renraku wußte man sehr genau, wohin diese Bilder verschwunden seien, und aus welchem Grund.

Auf der Suche nach weiteren Informationen zu diesem Thema, stießen wir auf Gerüchte, just an diesem besagten Wochenende habe sich ein Gott, oder zumindest ein

göttliches Wesen zu Besuch auf Council Island aufgehalten. Dieser soll, so raunte man uns zu, auf Jonas IV nach Seattle geritten sein. Was er hier wollte konnte man uns leider nicht sagen, jedoch gibt es deutliche Hinweise darauf, daß er der NASA und den privaten Wissenschaftlerheeren nur mit Hilfe eines Runner-teams entkommen konnte, das wohl schon vorher von seiner Ankunft informiert worden war, und das von einem, laut **S z e n e k e n n e r n**, „wahnsinnigen“ Decker angeführt wird.

Wenn diese Meldung von den Pressestellen der

beteiligten Firmen und Behörden auch als „ausgemachter Blödsinn“ abgetan wird, so gibt es uns doch zu denken, daß wir bei unseren Recherchen bisher immer wieder auf Ermittler der NASA und Renraku gestoßen sind, die uns allem Anschein nach noch eine knappe Nasenlänge voraus sind.

Es bleiben die Fragen, warum besucht ein Gott Seattle, um welchen Gott handelte es sich, und warum bleibt er nur übers Weekend? **Bleiben Sie dabei, wir halten Sie auf dem Laufenden.** tfg

Jetzt doch wieder Yakuza - Übergriffe in Seattle?

LSC: Der Seattler Milliardär und Geschäftsmann Theodor Mason (75) wurde gestern nach zwei-monatiger Suche tot im Keller seiner Villa gefunden. Derzeit noch unbekannte hatten ihn, laut Lonestar vor drei oder vier Monaten, mit den Händen auf dem

Rücken in kniender Haltung gefesselt, und ihm mit seiner eigenen Pistole ins Genick geschossen. Vermutlich ebenso die Mörder hatten ihm zuvor so etwas wie eine Brandmarke auf die Stirn gebrannt, die die ermittelnden Defektive von Lonestar zu dem

Schluß kommen ließen, es müsse sich bei dem Mord um eine Vergeltungstat der Japanischen Mafiaorganisation Yakuza gehandelt haben.

Theodor Mason war ein unbescholtener Bürger unserer Stadt, der sein gesamtes Vermögen vor

knapp 30 Jahren von seinem Vater geerbt hatte.

Privat beschäftigte er sich hauptsächlich mit dem Sammeln von Kunstgegenständen. Die Prunkstücke seiner Sammlung sind derzeit noch im Saltery - Museum of Greek and Roman History Seattle (gegenüber YMCA) zu sehen, welches er mit einigen Freunden zusammen betrieb. Ein Zusammenhang zwischen dem Mord und den Vorfällen in

diesem Museum während der Woche vor seinem Verschwinden (wir berichteten) sind laut Lonestar zwar unwahrscheinlich, jedoch nicht auszuschließen. Auf unsere Frage, ob jeder Bürger von Seattle damit rechnen muß, Opfer eines solchen Attentats zu werden, wenn die Yakuza ihre Macht erneut auf unsere Stadt ausdehnt, reagierten die Lone Star-verantwortlichen nur ausweichend. Es ist erschütternd, immer

wieder aufs neue zu erfahren, daß der brave Bürger in unserer Stadt in immer größerer Gefahr schwebt, von Angehörigen ausländischer Verbrecherorganisationen ermordet zu werden, und daß weder unsere Regierung, noch die so hochgelobte Lonestar-Corp gewillt sind, endlich effektiv dagegen einzuschreiten. Die Frage, die wir ihnen stellen müssen, lautet: **Wenn ihr uns nicht helft, wer dann?** tfg



CYBERPUNK

Er sah den Professor
als Echo seines Radios an.
Vater - was würdest Du tun?
Vater würde alle
mechanischen Teile
entfernen!

Legenden aus dem Lande Nod

Im Anbeginn der Zeit
 Als Gott Adam erschuf
 Erschuf er auch eine Frau für ihn
 Aus dem selben Lehmberg
 Aus dem der erste Mann geformt wurde

Ihr Name war Lilith
 Später bekannt unter vielen Namen
 Die Königin des schwarzen Mondes,
 Prinzessin der Nacht
 Die erste Hexe,
 Begründerin der Schwarzkunst
 Größte Maga aller Zeiten
 Adams erste Frau



Doch sie hatte einen starken Willen
 Und war nicht willig
 Sich Adam zu unterwerfen
 Und als Adam sich bei Gott über sie
 Und ihre Kinder die Feen
 Deren Vater nicht Adam
 Sondern Luzifer war

Beklagte weil sie Unruhe
 Gestiftet im Garten Eden
 Verbannte Er sie aus dem Garten Eden
 Und Gott nahm die Substanz für Eva
 Von Adam selbst

Doch als Lilith fortging
 Von Garten Eden
 Ins Nachbarlande Nod
 War sie schwanger
 Und sie gebar allein in der Wildnis
 Und ihr wohnten nur wilde Tiere bei
 denn die Tiere waren noch Namenlos
 Und keines wußte ob es ihnen
 bestimmt war
 Beute zu sein oder Jäger

Und so halfen nur vier Tiere
 Der Geburt von vier Kindern
 Ans Licht der Welt
 Wolf, Bär, Tiger und Schlange
 Und noch ein "Tier" war da
 Beschrieben nur als die Bestie

Und jedes der vier Tiere
 Bekam eines der Kinder in seine Obhut
 Bis auf die Schlange
 Deren Ziehkind totgeboren war
 Und jedes von ihnen nahm sein Kind
 mit

Um es aufzuziehen
 Wie es ihnen am Besten schien
 Diese Kinder wurden zu den
 Vorfahren der Gestaltwandler
 Und eine von ihnen
 Aufgezogen von Wölfen
 Wird Ennoia genannt

Selbst als die Wölfe lernten
 Daß sie Fleisch fressen würden
 Und andere Tiere als Beute nahmen
 Sorgten sie für Ennoia wie für die
 Ihren
 Als sie schließlich erwachsen wurde
 Wählte sie sich aus dem Rudel einen
 Gefährten
 Und gebar ihm Kinder
 Einige waren wie sie in
 Menschengestalt
 Einige waren wie ihr Vater
 Mit der Gestalt von Wölfen
 Dennoch trug jeder von ihnen das Erbe
 Des anderen in sich
 Und sie sind die Vorväter der Garou



Die Garou liebten die Natur die sie
 umgab
 Und entschlossen sich sie zu
 beschützen
 Und der Mutter der Natur
 Der großen Celestine Gaia zu dienen
 Gaia, ihre Schwester Luna und ihr
 Bruder Helios

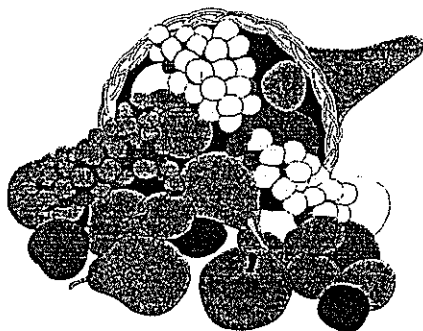
Waren umgeben von drei kosmischen
 Kräften
 Wyld, Kraft der reinen Veränderung
 Chaos der Verwandlung Elementare
 Macht
 Weber, Kraft der Ordnung Erschaffer
 von Mustern
 Logische Entwicklung und
 Dauerhaftigkeit
 Wurm, Kraft der Entropie Bewahrer
 des Gleichgewichts Zerstörer von
 Übermaß

Doch Weber erlangte
 Durch die logische Entwicklung
 Bewußtsein
 Und in diesem Bewußtsein
 Wollte er alles beherrschen
 Alles in seine Muster einspinnen
 Daher trat Wurm ihm entgegen
 Doch Weber spann ihn ein
 In sein Netz des Wahnsinns
 Und brachte Wurm dazu
 Kontrolle zu verlieren und nur noch
 Zerstören zu wollen
 Wyld ist bedroht, Gaia ist bedroht
 Doch die Garou schützen sie
 Sie sind ihre auserwählten Helden
 Bewahrer der Natur

Denn Jahve, der Herr der Menschen,
 gebot:
 Doch vom Baum der Erkenntnis von
 Gut und Böse
 Darfst du nicht essen denn
 Sobald du davon ißt, wirst du sterben
 Die Schlange war schlauer als alle
 Tiere des Feldes
 Die Gott der Herr gemacht hatte
 Sie sagte zu der Frau:

Hat Gott wirklich gesagt:
Ihr dürft von keinem Baum des
Gartens essen?
Die Frau entgegnete der Schlange:
Von den Früchten der Bäume im
Garten
Dürfen wir essen, nur von den
Früchten
Des Baumes in der Mitte des Gartens
Hat Gott gesagt: Davon dürft ihr nicht
essen
Und daran dürft ihr nicht rühren
Sonst werdet ihr sterben
Darauf sagte die Schlange zur Frau:
Nein, ihr werdet nicht sterben
Gott weiß viel mehr: sobald ihr davon
eßt
Gehen euch die Augen auf; so ließ sich
Eva
Verlocken und gab auch ihrem Mann
Von der Frucht der Erkenntnis
Zur Strafe wurden alle drei aus
Dem Garten Eden ins Land Nod
verbannt
Um dort mit ihren Nachkommen
Ein Leben in Mühsal zu führen.
Und Adam und Eva zeugten Kinder
Ihren erstgeborenen Sohn Kain
Und den Zweitgeborenen Abel
Kain der Erstgeborene pflügte den
Boden
Pflanzte Samen, begoß die Erde
Pflegte die Ähren, ließ sie wachsen
Abel, der Zweitgeborene, pflegte die
Tiere
Verhalf ihnen zur Geburt, fütterte sie
Zog sie groß

Eines Tages kam ihr Vater und sagte
Kain, Abel, ihr müßt Ihm
Ein Opfer darbringen, eine Gabe
Vom Wertvollsten was ihr habt
Und Kain sammelte die reifsten Ähren
Die süßesten Früchte und die
schönsten Blumen
Und Abel schlachtete das jüngste
Stärkste und edelste seiner Tiere



Sie legten Ihre Opfer auf den Altar
ihres Vaters
Und entzündeten Feuer unter ihm
Und sahen wie der Rauch diese zu Ihm
trug
Das Opfer von Abel des
Zweitgeborenen
Wurde von Ihm angenommen
Und Abel wurde gesegnet
Doch das Opfer von Kain dem
Erstgeborenen
Wurde als unwürdig empfunden
Und Kain wurde verflucht
Und als Ihr Vater sprach
Es ist wieder Zeit für das Opfer
Brachte Abel wiederum sein schönsten

Und liebstes Tier zum Opferfeuer
 Da fragte er seinen Bruder:
 "Kain, hast du kein Opfergabe
 gebracht,
 Um sie auf dem Altar zu verbrennen?"
 Und Kain opferte, was ihm das Liebste
 war

Und Abels Blut floß über den Altar
 Aber ihr Vater sprach:
 "Verfluchst seist du Kain
 Der du deinen Bruder getötet hast!"

Kain wurde in die Dunkelheit
 Des Landes Nod verstoßen
 Dort traf er auf Lilith
 Die ihn bei sich aufnahm

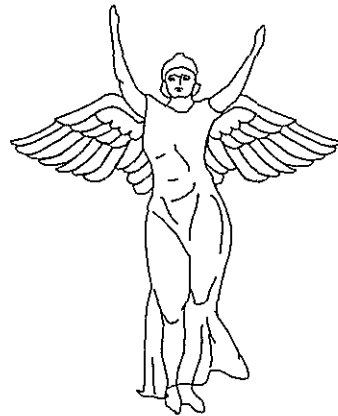
Auf Kains Wunsch erweckte
 Sie seinen Avatar, indem sie ihm
 Von ihrem Blut zu trinken gab
 Da fiel Kain in einen Abgrund
 Aus Dunkelheit

Und aus dieser Dunkelheit kam ein
 Hell scheinendes Licht
 Feuer in der Nacht
 Der Erzengel Michael erschien
 Michael, General des Himmels,
 Hüter der heiligen Flamme

Und er sprach zu Kain:
 "Sohn von Adam und Eva
 Dein Verbrechen ist furchtbar doch
 Die Gnade meines Vaters ist groß
 Willst Du deine böse Tat nicht bereuen
 Und dich von Seiner Gnade
 reinwaschen lassen?"

Doch als Kain Michael stolz
 zurückwies
 Verfluchte Michael Kain

Auf das Kain und seine Kinder
 Für immer das Feuer fürchten sollen



Am Morgen erschien Raphael
 Auf strahlenden Schwingen
 Seraphim Träger der Sonne
 Wächter des Ostens sprach:
 "Kain, dein Bruder Abel vergibt dir
 deine Sünde
 Willst du nicht bereuen
 Die Gnade des Allmächtigen
 annehmen?"

Als Kain ihn zurückwies, verfluchte
 Raphael ihn
 Auf daß Kain und seine Kinder für
 immer
 Wie das Feuer den Morgen fürchten
 sollten
 Dessen Strahlen sie von nun ab
 verbrennen würden

Doch Kain fand einen geheimen Platz

Tief unter der Erde und schlief am
Tage
So erschien ihm am folgenden Abend
Der Erzengel Uriel der Schnitter
Todesengel welcher da sprach:
"Sohn Adams, Sohn Evas.
Gott der allmächtige
Hat dir deine Sünde vergeben
Willst du seine Gnade nicht
annehmen?
Und mich dich zu Deiner Ruhe
geleiten lassen
Nicht länger verflucht?"

Nach der abermaligen Zurückweisung
Kains
Verfluchte ihn Uriel :
"Dann sollen Du und Deine Kinder
Sich für immer in Dunkelheit
verbergen
Nur Blut werdet Ihr trinken
Nur Asche werdet Ihr essen
Ihr werdet immer wie im Tode sein
Niemals sterben immer weiterleben
Für immer werdet Ihr die Dunkelheit
beschreiten
Alles was Ihr berührt wird zu nichts
zerfallen
Bis in die letzten Tage"

Kain litt schrecklich unter diesem
Fluch
Doch zuguterletzt erschien ihm der
Erzengel Gabriel, der sanfte Herr der
Gnade
Gabriel sprach zu Kain: "Bedenke
Die Gnade des Herrn ist größer als Du
jemals
Begreifen wirst, denn selbst jetzt ist dir
ein

Pfad geöffnet der zur Gnade führt
Und Du sollst diesen Pfad Golkonda
nennen
Auch Deinen Kindern sollst du davon
erzählen
Denn dieser Weg führt sie wieder
zurück ins Licht."

Als Kain Erwachte wuchs die Kraft
Der Disziplinen in ihm
Als die Königin der Nacht ihm gebot
Es sei genug verließ er sie
In Schatten gehüllt verbarg er sich
An einem Ort wo auch ihre Dämonen
Ihn nicht finden konnten
Er lebte in Einsamkeit bis ein Zeitalter
Zu Ende gegangen war

Nach einem Äon der Einsamkeit
Kehrte er in die Welt der Menschen
zurück
Den Nachfahren Seths des
Drittgeborenen
Sie machten ihn zum König einer
großen Stadt
Die den Namen Enoch trug
Dort beging er eine weitere große
Sünde
Indem er Nachkommen zeugte
Die wiederum Nachkommen zeugten
Die Stadt stand viele Zeitalter lang
Bis die Sintflut die die Welt überspülte
Die Stadt zerstörte
Da verließ Kain die Welt der
Sterblichen
Darauf erschufen seine Kinder
Ihre eigenen Bruten, gründeten ihre
eigenen Städte
Auf daß sich dort viele Sterbliche
versammelten

Von denen sie trinken wollten
 Und mit denen sie Krieg führen
 wollten
 Gegen die Städte der anderen.
 Dort in diesen Städten geschah es
 Daß den Menschen, neue Kraft
 gebracht wurde
 Von denen, unter welchen Lilith
 Mutter der Macht
 Dunkle Lilith die Größte war
 Sie hatten Geist, denn sie hatten
 Adams Wissen
 Und Evas Weisheit - sie brachten das
 Feuer
 Sie pflügten den Boden, sie zähmten
 die Tiere
 Sie brachten die Schrift
 Sonnenkinder, aufgehende Sterne
 Mit leuchtenden Augen
 Durchschauen sie die Dämmerung

Doch auch von ihnen den Magi
 Wurde mancher eingesponnen
 Vom Netz des Webers
 Und in ihrem Wahn
 Schufen und bauten sie
 Bis die Erde stöhnte
 Unter dem Gewicht ihrer Strukturen
 Die Kainskinder frohlockten
 Denn die Städte wuchsen und wuchsen
 In ihren Schatten weilten sie
 Zogen Fäden, ließen die Menschen
 tanzen
 Wie Marionetten zu ihrem Unheiligen
 Spiel
 Zwischen solch korrupter Ordnung
 Verloren sich die Menschen
 Durchblickten nicht länger die Schleier

Verstanden nicht warum
 Die Werwesen sie mit Krieg überzogen
 Hörten auf zu träumen
 Verbannten so die Feen
 Misträuten ihren eigenen Magiern
 Und viele Seelen waren
 Gefangen in ihren Fesseln
 Aus Furcht vor Oblivion
 Hallten die Schreie der Schatten durch
 den Äther

Im Zeitalter der Gefangenschaft
 Sehnten sie sich endlich
 Zurück nach ihren Träumen
 Bis die Sidhe wieder
 Unter dem Licht der Sonne wandelten
 Als Träger eines Lichtscheins
 Des Scheins der Hoffnung

entnommen aus dem Buche Nod,
 ergänzt und übersetzt von Keks

OHNE WORTE

12:00
 911
 P 1
 9 mm
 4711
 Z1
 S&W
 .44 M
 08/15
 R.I.P.

Gabo

Infos zur neuen Auflage von Ars Magica

Auf der Spielmesse in Essen war zu hören, daß die vierte Auflage von Ars Magica am 22. Oktober in Druck ging und wohl Mitte Dezember in Deutschland erhältlich sein wird - in englischer Sprache, eine deutsche Version ist derzeit nicht geplant. Der neue Herausgeber ist Atlas Games. Hier nun die wichtigsten Änderungen in Kürze:

Kampfregeln: Statt einzelner Waffen lernt man Kampfstile: einhändige Waffe mit oder ohne Schild, zweihändige Waffen und kleine Waffen (Dolche etc.).

Es besteht die Möglichkeit, bei sehr gut gelungenen Angriffen "überzähligen" Schaden mitzunehmen in die nächste Runde, um besonders große Wirkung zu erzielen - vergleichbar dem schon bekannten "great blow".

Magieregeln: Es wird ein neuer Spruchparameter eingeführt, die Zielgröße (*target*), der angibt, ob ein Spruch zum Beispiel eine einzelne Person, eine Gruppe oder nur kleine Gegenstände berühren kann.

Die Reichweiten werden um eine Größe erweitert, die etwa einer Bogenschußweite entspricht, die Spruchwirkungs-dauern werden um die Jahreszeit erweitert - sinnvoll, wenn man bedenkt, wieviel Gewicht sonst auf die Jahreszeit gelegt wird.

Für die Forschung neuer Sprüche werden umfangreiche Richtlinien angegeben zur Einstufung dieser Sprüche.

Sonstiges: das Bestiary wird dergestalt überarbeitet, daß die Dämonenflut, die in der *Wizards of the Coast*-Ära über Ars Magica hereingebrochen ist, wieder auf ein erträgliches Maß reduziert wird. Insgesamt soll das ganze Regelwerk noch etwas mehr Mittelalter-Flair erhalten, die Fantasy-Teile sollen reduziert werden und Einflüsse des 20. Jahrhunderts ein wenig gedämpft.

Uwe

Vampire sind auch nur Menschen

Wieviele Tremere benötigt man, um eine Glühlampe zu wechseln?

Eine ganze Kapelle: einer hält die Glühbirne, die anderen verdrehen die Realität drum herum.

★

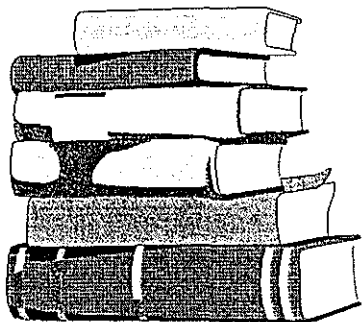
Wieviele Tremere passen in einen Aufzug?

Pst! Clan-Geheimnis!

Die kürzesten Bücher aus der Bibliothek von Warwick Castle

"Die Kunst des Ignem", von Bruder Homo Faber, Haus Verditius.

"Moderne Umgangsformen", von Bruder Osk, Haus Flambeau.



"Stille Tage in Glandon", von Bruder Tanchius, Priester von Glandon.

"Damals, als Bruder Salomon die Worte fehlten", Bruder Moury de Beaumont.

"Besonnene Flambeau-Magier aus aller Welt - gesammelte Biografien".

"Fortschrittliche Kindererziehung" von Bruder Iram Incendere.

"Was ich an Merinita-Magiern liebe", von Schwester Fulmena Pericolosa.

"Alles, was Männer über Frauen wissen", Cyanella (Grog-Sergeantin).

"Köstliche Steak-Rezepte", von Bruder Animus Animalis, Falke, Haus Bjoenaer.

"Wie man Freunde gewinnt, wenn man die böse Gabe hat", von Bruder Iram Incendere, Haus Flambeau.

"Nette Herrscher aus der Nachbarschaft", von Bruder Moury de Beaumont.

"Schmerzloses Zähneziehen", diktiert von Edwin, dem Seemann.

"Die Liebesbriefe des Satans", von Schwester Maria Gracia, Nonne.

"Die sanften Seiten von Bruder Iram Incendere", anonymus.

"Das wahre Gesicht Fallon Windriders", von Moira, seiner Hebamme†.

"Eine Liste all derer Dinge, die aussehen und schmecken wie Äpfel, aber keine Äpfel sind", von Schwester Delilah aus dem Hause Criamon.

"Subtile Wege der Magie", von Bruder Osk, Haus Flambeau.

"Unmögliche Vorhaben", von Morris.

"Moderne Haushaltsführung", von Schwester Keridis Giallach.

Uwe

Was unsere Magier zu sagen haben:

Ich hab' Lust, ein paar Unschuldige zu töten. (Animus Animalis)

Vis-Con

auf Burg Lichtenberg in Thal Lichtenberg

Preis gestaffelt je nach Anmeldung:

bis 13. Februar 97	DM 250,-
bis 9. April 97	DM 260,-
bis 11. Juni 97	DM 270,-
bis 9. Juli 97	DM 290,-

inklusive Vollpension und Festmahl!

Die Anmeldung könnt Ihr cappo, Uwe oder Daniel geben oder zusenden, die Bankverbindung teilen wir Euch dann mit.

Das leidige Kleingedruckte:

- Diese Anmeldung erhält erst bei Eingang der Zahlung ihre Gültigkeit.
- Die Organisatoren und die Spielleitung dieses LARPs, sowie die Hausherrn der Jugendherberge Lichtenberg sind für evtl. auftretende Sach- und Personenschäden, die nicht durch nachweislich grobe Fahrlässigkeit ihrerseits verschuldet wurden, nicht haftbar zu machen. Schadensersatzansprüche können nicht gestellt werden.
- Die Hausordnung der Jugendherberge gilt in allen Punkten sinngemäß.
- Der Burgwart hat in allen Punkten das letzte Wort.

Höret! Höret! Höret!

*Am zweyten Tage des Monats der hohen Sonne
lädt Fürst Siegfried der Großmütige zur Feyer
seynes 25sten Geburtstages, des 10ten Jahrestages
seiner Volljährigkeit, sowie des 5ten Jahrestages
seynrer Inthronierung allen Adel, aber auch alles
Volk seynras eygenen, sowie eynes jeden anderen
Landes, auf seynre Burg.*

*Eyne grozse Tafel soll aufgetischt werden, Met und
Weyn sollen in Strömen fließen, eyn jeder
Gaucker, Spielmann oder Burde sey willkommen,
die Gäste des grotzzügigen und gerechten Herrschers
zu unterhalten.*

*So kommel denn und feyert mit uns den Jubeltag
unseres gnädigen Herren, auf daz er noch viele
dawn erleben möge.*

*...und wo immer Du den Büttel seinen Spruch
aufsagen hörst, erklingt sofort aus aller Untertanen
Mund:*

"Lang lebe Fürst Siegfried der Grotzmütige!"

Anmeldung zum Vis-Con

vom 29.07. Bis 03.08.97

Name: _____

Geb.Dat: _____

Adresse: _____

Telefon: _____

Vegetarier: ☐ ja ☐ nein

Allergien/Krankheiten: _____

Charaktername: _____

Charaktertyp: _____

Conerfahrung: ☐ bisher keine
☐ 1-2 Cons
☐ 3-4 Cons
☐ 5-10 Cons
☐ mehr als 10 Cons

Con-Tage des Charakters: _____

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen die der Eltern)